

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 06-319873

(43)Date of publication of application : 22.11.1994

(51)Int.Cl.

A63F 9/22

(21)Application number : 05-136433

(71)Applicant : NAMCO LTD

(22)Date of filing : 14.05.1993

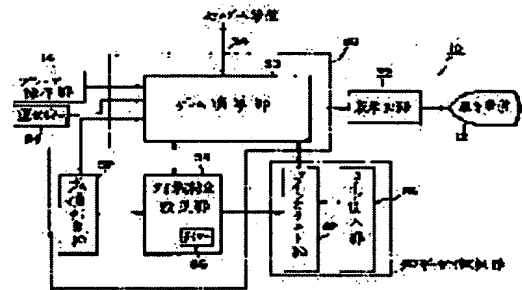
(72)Inventor : IWASAKI GORO
AOSHIMA NOBUYUKI
WATANABE KAZUMASA
MIYAZAWA KOZO

(54) VIDEO GAME DEVICE FOR BUSINESS

(57)Abstract:

PURPOSE: To provide the video game device for business formed so that plural person game is selected positively by a player, availability and profitability are increased, and also, excitement and a sense of satisfaction are enjoyed by each player, and the plural person game is selected in the next time, as well.

CONSTITUTION: The video game device for business is formed so that a single person game and plural person game can be executed by selection of a player. This device contains a game result deciding means 52 for deciding the game result of each player at the time when the plural person game is finished, and a charge setting means 54 for discounting and setting a game charge in the next plural person game of a player with good result based on the result of decision of the game results. In such a state, the player with good result can execute the next plural person game at a discount charge.



LEGAL STATUS

[Date of request for examination] 10.04.2000

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number] 3238241

[Date of registration] 05.10.2001

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of extinction of right]

Copyright (C); 1998,2000 Japan Patent Office

特開平6-319873

(43) 公開日 平成6年(1994)11月22日

(51) Int. Cl. ⁵

A63F 9/22

識別記号

A

F I

審査請求 未請求 請求項の数 3 F-D (全9頁)

(21) 出願番号 特願平5-136433

(22) 出願日 平成5年(1993)5月14日

(71) 出願人 000134855

株式会社ナムコ

東京都大田区多摩川2丁目8番5号

(72) 発明者 岩崎 吾郎

東京都大田区多摩川2丁目8番5号 株式会社ナムコ内

(72) 発明者 青島 信行

東京都大田区多摩川2丁目8番5号 株式会社ナムコ内

(72) 発明者 渡辺 一誠

東京都大田区多摩川2丁目8番5号 株式会社ナムコ内

(74) 代理人 弁理士 布施 行夫 (外2名)

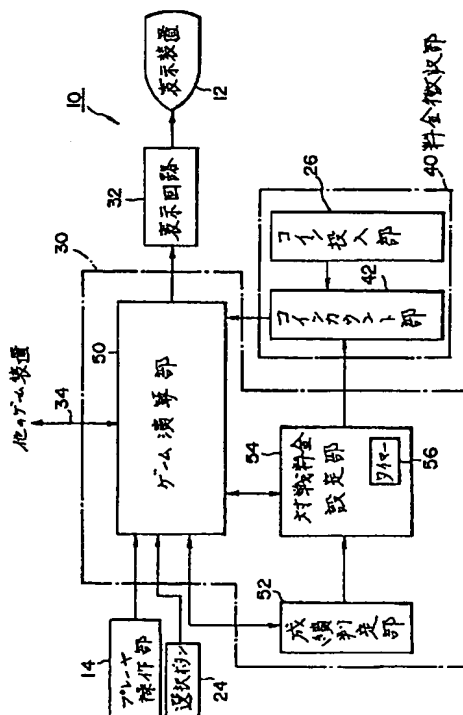
最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 業務用ビデオゲーム装置

(57) 【要約】

【目的】 プレーヤに複数人ゲームを積極的に選択してもらい、稼働率および収益率を上げるとともに、ゲーム終了後は、各プレーヤに興奮や満足感を味わってもらい、次も複数人ゲームを選択してもらうように形成された業務用ビデオゲーム装置を提供すること。

【構成】 プレーヤの選択により一人ゲームと複数人ゲームとが行えるよう形成された業務用ビデオゲーム装置である。この装置は、複数人ゲーム終了時における各プレーヤのゲーム成績を判定するゲーム成績判定手段52と、前記ゲーム成績の判定結果に基づき、成績のよいプレーヤの次の複数人ゲームにおけるゲーム料金をディスカウント設定する料金設定手段54を含む。そして、成績のよいプレーヤは、次の複数人ゲームをディスカウント料金で行うことができる。



【特許請求の範囲】

【請求項 1】 ゲーム開始に際し、各プレーヤから所定のゲーム料金を徴収する料金徴収手段と、各プレーヤに対応して設けられたディスプレイと、各プレーヤに対応して設けられたゲーム用操作手段と、一人ゲームが選択された場合には、対応するプレーヤのゲーム用操作手段からの操作信号に基づき、一人用のゲーム演算を行い、対応するディスプレイ上にゲーム画面を表示させ、複数人ゲームが選択された場合には、前記各ゲーム用操作手段からの操作信号に基づき、各プレーヤの対戦する対戦型ゲーム演算を行い、前記各ディスプレイ上にゲーム画面を表示させるゲーム演算手段と、を含み、プレーヤの選択により一人ゲームと複数人ゲームとが行えるよう形成された業務用ビデオゲーム装置において、複数人ゲーム終了時における各プレーヤのゲーム成績を判定するゲーム成績判定手段と、前記ゲーム成績の判定結果に基づき、成績のよいプレーヤの次の複数人ゲームにおけるゲーム料金をディスカウント設定する料金設定手段と、を含み、成績のよいプレーヤは、次の複数人ゲームをディスカウント料金で行えるよう形成されたことを特徴とする業務用ビデオゲーム装置。

【請求項 2】 請求項 1 において、前記料金設定手段は、複数人ゲーム終了時から所定の受付時間だけ、次のゲーム料金のディスカウント設定を行い、受付時間経過後は、通常のゲーム料金の設定を行うことを特徴とする業務用ビデオゲーム装置。

【請求項 3】 請求項 1 において、前記ゲーム成績判定手段は、複数人ゲーム終了時における各プレーヤの勝負けを判定し、前記料金設定手段は、複数人ゲーム終了時から所定の受付時間だけ、勝ったプレーヤの次の複数人ゲームにおけるゲーム料金を無料に設定し、複数人ゲーム終了時から所定の受付時間内に対戦相手のプレーヤが、次のゲーム料金を投入することにより、前記ゲーム演算手段に次の複数人ゲームを行なわせることを特徴とする業務用ビデオゲーム装置。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【産業上の利用分野】 本発明は、複数のプレーヤが対戦する対戦型の業務用ビデオゲーム装置に関する。

【0002】

【従来の技術】 今日、ゲームセンタなどには各種のビデオゲーム装置が設置されている。前記ビデオゲーム装置としては、他のプレーヤと同一のゲーム空間内で順位を競い合うなどといった複数人ゲームと、各プレーヤがばらばらにコンピュータを相手にした独自のゲームを行う

1人ゲームとが選択できる様に形成されたものが多い。

【0003】 このような業務用ビデオゲーム装置では、装置自体の稼働率、収益率を高めるため、できるだけ複数プレーヤによるゲームを行ってもらうことが好ましい。しかし、従来のゲーム装置には、プレーヤに積極的に複数人ゲームを選ばせ、しかもゲーム終了後はプレーヤに十分な満足感を与えるような工夫をしたものはなかった。

【0004】 例えば、ゲーム装置の稼働率を上げるということに着目してみると、従来よりゲーム料金をディスカウントするタイプのゲーム機が知られている。このゲーム機は、ゲーム開始に先だって、例えば100円を投入すると1プレー、200円を投入すると3プレーできるように設定されており、ゲーム料金をディスカウントすることによりゲーム自体の稼働率を上げるようにしたものである。

【0005】 しかし、この種のゲーム機は、単にコンピュータを相手にした1人ゲームを行うものに過ぎず、しかも、一旦ディスカウントプレーを選択してしまうと、途中でゲームが面白くないと思ってこれを解約することができず、プレーヤに不本意な出費をさせてしまうという問題もあった。

【0006】

【発明が解決しようとする課題】 本発明は、このような従来の課題に鑑みなされたものであり、その目的は、プレーヤに複数人ゲームを積極的に選択してもらい、稼働率を上げるとともに、ゲームの人気度を上げ、その結果、収益率を上げ、しかもゲーム終了後は、各プレーヤに興奮や満足感を味わってもらい、次も複数人ゲームを選択してもらうように形成された業務用ビデオゲーム装置を提供することにある。

【0007】

【課題を解決するための手段】 前記目的を達成するため、本発明は、ゲーム開始に際し、各プレーヤから所定のゲーム料金を徴収する料金徴収手段と、各プレーヤに対応して設けられたディスプレイと、各プレーヤに対応して設けられたゲーム用操作手段と、一人ゲームが選択された場合には、対応するプレーヤのゲーム用操作手段からの操作信号に基づき、一人用のゲーム演算を行い、対応するディスプレイ上にゲーム画面を表示させ、複数人ゲームが選択された場合には、前記各ゲーム用操作手段からの操作信号に基づき、各プレーヤの対戦する対戦型ゲーム演算を行い、前記各ディスプレイ上にゲーム画面を表示させるゲーム演算手段と、を含み、プレーヤの選択により一人ゲームと複数人ゲームとが行えるよう形成された業務用ビデオゲーム装置において、複数人ゲーム終了時における各プレーヤのゲーム成績を判定するゲーム成績判定手段と、前記ゲーム成績の判定結果に基づき、成績のよいプレーヤの次の複数人ゲームにおけるゲーム料金をディスカウント設定する料金設定手段と、を

含み、成績のよいプレーヤは、次の複数人ゲームをディスカウント料金で行えるよう形成されたことを特徴とする。

【0008】ここにおいて、前記料金設定手段は、複数人ゲーム終了時から所定の受付時間だけ、次のゲーム料金のディスカウント設定を行い、受付時間経過後は、通常のゲーム料金の設定を行うよう形成することができる。

【0009】また、前記ゲーム成績判定手段は、複数人ゲーム終了時における各プレーヤの勝負けを判定し、前記料金設定手段は、複数人ゲーム終了時から所定の受付時間だけ、勝ったプレーヤの次の複数人ゲームにおけるゲーム料金を無料に設定し、複数人ゲーム終了時から所定の受付時間内に対戦相手のプレーヤが、次のゲーム料金を投入することにより、前記ゲーム演算手段に次の複数人ゲームを行なわせるよう形成することができる。

【0010】

【作用】以上説明したように、本発明の業務用ビデオゲーム装置では、各プレーヤにより1人ゲームまたは複数のプレーヤが参加する複数人ゲームが選択可能に形成されている。

【0011】そして、複数人ゲームが選択された場合には、各プレーヤの操作するゲーム用操作手段からの操作信号に基づき各プレーヤが対戦する対戦型のゲーム演算を行い、各プレーヤに対応して設けられたディスプレイ上にゲーム画面を表示させる。これにより、各プレーヤは、ゲーム画面を見ながら他のプレーヤとの対戦を楽しみながら、ゲームを行うことができる。

【0012】そして、複数人ゲームが終了すると、成績判定手段が各プレーヤのゲーム成績を判定する。

【0013】そして、料金設定手段は、成績のよいプレーヤの次の複数人ゲームにおけるゲーム料金をディスカウント設定する。

【0014】このように、本発明の業務用ビデオゲーム装置では、複数人ゲームを行った場合により成績を上げると、次のゲーム料金が安くなるので、プレーヤは1人ゲームより複数人ゲームを選択しようとする。従って、ゲーム装置自体の稼働率が上がり、収益性を高めることができる。

【0015】さらに、プレーヤは、対戦相手を誘って複数人プレーを選択することが多くなるため、これにより集客効果を高め、この面からも収益性を高めることができる。

【0016】さらに、成績のよいプレーヤにとって、ディスカウントの設定は賞金的な意味合いを持つので、プレーヤは自尊心を満足させ、次のゲームを行うことができる。

【0017】また、成績の悪かったプレーヤは、負けて悔しいと思うとともに、次のゲームでは相手に勝ってディスカウント料金でのゲームが行えるよう、再度、通常

料金でゲームにトライすることになる。

【0018】以上説明したように、本発明は、全体としてゲーム機自体の稼働率を上げるとともに、ゲームの人気度を上げ、その結果、収益率を上げ、しかもゲーム終了後はプレーヤに興奮や満足感を与えることができる。

【0019】特に、本発明のゲーム装置では、同レベルのプレーヤ同士が複数人ゲームを選択し、互いに対戦した場合には、お互いに勝ったり負けたりしながらゲームを楽しむことができるため、ゲームにより熱中することができる。特に、相手に勝った場合には、自分のゲーム料金がディスカウント設定されるため、相手に対する勝利感およびゲームに対する満足感をより深く味わうことができ、この面からもゲーム自体の面白さを高めることができる。

【0020】なお、本発明では、1台のゲーム機をマルチプレーヤ用のゲーム機として形成してもよく、また複数の独立したゲーム機をお互いに通信で相互に接続して共通のゲーム空間でプレーを行うように形成してもよい。

【0021】

【実施例】次に、本発明の好適な実施例を図面に基づき詳細に説明する。

【0022】図1には、本発明の好適な第1実施例が示されている。実施例のゲームシステムは、複数の独立したゲーム機10A、10Bが互いに通信ラインで接続されている。

【0023】前記各ゲーム機10A、10Bは、ディスプレイ12A、12Bと、前記ディスプレイを見ながらプレーヤ100A、100Bが操作するゲーム用操作部

14A、14Bを有する。そして、各ゲーム機10A、10Bは、コイン投入部26A、26Bから各プレーヤ100A、100Bがそれぞれ所定のゲーム料金を投入した後、選択ボタン24A、24Bを操作して、1人ゲームまたは複数人ゲームを選択し、ゲームを行うように構成されている。

【0024】図4には、前記各ゲーム機10A、10Bのブロック図が示されている。

【0025】各ゲーム機10A、10Bにおいて、プレーヤ操作部14、コイン投入部26、選択ボタン24からの信号はゲーム演算制御回路30に入力され、ここで所定のゲーム演算およびその他必要な演算処理が行われる。

【0026】例えば、選択ボタン24を操作し、1人ゲームを選択した場合には、ゲーム用演算制御回路30は、コンピュータを対戦相手とするゲーム演算を行い、表示回路32を駆動制御し、ディスプレイ12上にゲーム画面を表示させる。

【0027】また、選択ボタン24A、24Bにより複数人ゲームが選択された場合には、各ゲーム機10A、10Bのゲーム用演算制御回路30A、30Bは、通信

10

20

30

40

50

ライン34を介し、必要なデータの送受信を行い、同一のゲーム空間内で両プレーヤ100A、100Bが対戦するゲーム演算を行う。そして、各ゲーム演算制御回路30A、30Bは、対応する表示回路32A、32Bを駆動制御し、ディスプレイ12A、12B上にゲーム画面を表示する。

【0028】本実施例のビデオゲーム装置10A、10Bでは、必要に応じ各種ゲームを行うよう構成できるが、ここでは本実施例のゲーム装置で実現される3次元ゲームの一例について簡単に説明する。

【0029】実施例のゲーム機10A、10Bは、予め設定されたゲームプログラムにより仮想3次元ゲーム空間を形成し、この仮想3次元ゲーム空間内をプレーヤ100A、100Bの操作する移動体が自由に動き回りながら対戦するゲームができるよう形成されている。

【0030】実施例の3次元ゲームは、多種多様な人種が集まった近未来都市において繰り広げられる未来戦車ゲームである。この未来戦車ゲームでは、莫大な賞金を目指して集まったファイタ達が、図3に示すよう、壁により四角に囲まれ逃げることの許されないゲームフィールド600内で、ディスマッチゲーム形式でチャンピオンを決定する。各ファイタは、それぞれの操縦する未来戦車によりチャンピオンを競い合うわけである。各プレーヤ100A、100Bはこれらのファイタの1人としてゲームに参加する。

【0031】図2(A)、(B)には、各ディスプレイ12A、12Bに映し出される疑似3次元ゲーム画像が示されている。ディスプレイ12Aには、プレーヤ100Aの操縦する未来戦車500Aを含む前方の視界として、未来戦車500Aの後方から見える疑似3次元ゲーム画像が映し出され、ディスプレイ12Bには、他のプレーヤ100Bの操縦する未来戦車500Bを含む前方の視界として、未来戦車500Bの後方から見える疑似3次元ゲーム画像が映し出される。このように、1つの3次元ゲーム空間内で、異なった視点から疑似3次元ゲーム画像を見ながら、2人のプレーヤ100A、100Bがゲームを行うことになる。

【0032】各プレーヤ100A、100Bは、操作部14A、14Bに設けられた右手用操舵レバー16および左手用操舵レバー18を操作して、ディスプレイ12A、12B上に映し出された各未来戦車500A、500Bを操縦する。すなわち、各プレーヤ100A、100Bは、この未来戦車500A、500Bを操縦することにより、仮想3次元ゲーム空間内に設定されたプレーフィールド600内を自由に動き回ることができる。

【0033】また、前記各操舵レバー16、18には、マシンガン発射用のトリガボタン20と、ミサイル発射用のトリガボタン22とが設けられている。ディスプレイ12A、12Bの中央には、各プレーヤ100A、100Bの操縦する未来戦車500A、500Bの照準5

10が映し出される。プレーヤは照準510を用いて相手方、すなわち敵に対する攻撃を行う。さらに、ディスプレイ12A、12Bには標的である敵の戦車位置を表示するレーダ520が映し出され、これによりプレーヤ100は、自機位置522に対する敵位置524を知ることができる。

【0034】図3には、前記ゲームフィールドの全体図が示されている。ゲームフィールド600内には、3次元で構成されかつゲームプログラムにより設定された各種の地形が形成されている。すなわち、ゲームフィールド600の周囲は、各ファイタが逃げ出すことができないよう壁610によって囲まれている。この壁610の内側には、低地612が設けられている。この低地612の中央付近にはその周囲が斜面614で形成された第1の台地616が設けられている。この第1の台地616の上には、第2、第3の台地618、620が設けられ、また障害物622、624も設けられている。

【0035】同図において、各プレーヤ100A、100Bの操縦する未来戦車500A、500Bは、第1の台地616上で対峙している。同図では、未来戦車500A、500Bとの間は、第2、第3の台地618、620が存在しているため、各プレーヤ100A、100Bは、ディスプレイ12により敵の未来戦車を互いに目視することができない。従って、各プレーヤ100A、100Bは前述したレーダ520により敵位置524を見付け出す。そして、操舵レバー16、18により未来戦車500A、500Bを操縦し、第2、第3の台地618、620を乗り越え障害物622、624を避け、敵に接近しこれを撃破することになる。

【0036】実施例では、相手の未来戦車を2回先に撃破した方が、ゲーム勝利者になるように設定されている。

【0037】ところで、本実施例のように、プレーヤの選択により1人ゲームと複数人ゲームとが行えるように形成されたゲームシステムでは、ゲーム機自体の稼働率、収益率を高めるうえでも、またゲーム自体の雰囲気盛り上げるうえでも、できるだけ複数人ゲームを行ってもらうことが好ましい。

【0038】特に、複数人ゲームを繰り返し行ってもらえるよう形成できれば、ゲーム機自体の稼働率、収益率をより高めることができる。

【0039】このため、実施例のゲームシステムでは、各プレーヤ100A、100Bが複数人ゲームを選択した場合には、ゲーム終了時に、各プレーヤの勝負けを判定し、勝ったプレーヤには、次の複数人ゲームにおけるゲーム料金を無料に設定するように形成されている。

【0040】なお、プレーヤ100A、100Bのいずれか一方が、複数人ゲームを拒否した場合には、ディスカウント料金の設定は解除され、通常のゲーム料金の設定が行われる。

【0041】このように構成することにより、各プレイヤー100A、100Bは、複数人ゲームで好成績をあげると次のゲーム料金が安くなるので、1人ゲームより複数人ゲームを選択しようとし、ゲーム機自体の稼働率を上げることができる。

【0042】さらに、各プレイヤー100は、対戦相手を誘うようになるため、これが集客効果を生み、ゲーム機自体の稼働率、収益率をより高めることができる。

【0043】図5には、実施例のゲーム機10のより詳細な回路構成のブロック図が示されている。

【0044】実施例のゲーム機10は、料金徴収部40と、前述したゲーム用演算制御回路30とを含む。

【0045】前記料金徴収部40は、プレイヤーがコインを投入するコイン投入部26と、投入されたコインをカウントするコインカウント部42とを含む。

【0046】前記ゲーム用演算制御回路30は、ゲーム演算部50と、成績判定部52と、対戦料金設定部54とを含む。

【0047】前記対戦料金設定部54は、1ゲーム当たりの料金設定を行うものであり、具体的には、通常料金の設定と、ディスカウント料金の設定を行い、その設定値をコインカウント部42へ向け出力する。

【0048】コインカウント部42は、コイン投入部26から投入されたコインの枚数が、料金設定部54で設定された1ゲーム当たりの設定値になると、クレジット信号をゲーム演算部50へ向け出力する。

【0049】ゲーム演算部50は、料金のクレジット信号が信号が入力されると、表示回路32を制御し、ディスプレイ12上に1人ゲームと複数人ゲームとの選択画面を表示させる。プレイヤー100は、この選択画面を見ながら、選択ボタン24を操作して、ゲームの選択を行う。

【0050】1人ゲームが選択された場合のゲーム演算は、従来のゲーム装置と同様であるので、ここではその説明は省略する。

【0051】複数人ゲームが選択された場合には、ゲーム演算部50は、他のゲーム機との間で通信ライン34を介し必要データの送受信を行う。そして、他のゲーム機と共通のゲーム空間内で、プレイヤー操作部14からの入力信号に基づき所定のゲーム演算を行い、表示回路32を制御し、ディスプレイ12上に図2に示すようなゲーム画面を表示させる。

【0052】従って、プレイヤー100は、プレイヤー操作部14を操作しながら自分の未来戦車500を操縦する。そして、プレーフィールド600内の地理的条件を利用しながら、相手方の攻撃を避け、敵を攻撃する。そして、どちらか一方のプレイヤーの未来戦車が3回撃破された場合、あるいはタイムオーバーとなった場合、ゲームが終了する。

【0053】このとき、前記成績判定部52は、複数人

ゲームのゲーム終了時における勝ち負けの判定を行い、その判定結果を対戦料金設定部54へ向け出力する。実施例では、ゲーム終了時に相手方の操縦する未来戦車を2回撃破した場合と、ゲーム終了時におけるダメージが相手方のプレイヤーより少ない場合に勝ち、その他の場合には負けと判定する。

【0054】そして、対戦料金設定部54は、成績判定部52から「負け」の判定結果が入力された場合には、タイマー56を駆動し20秒のカウントダウン動作を開始する。さらに、ゲーム演算部50に、図6(A)に示すようなメッセージ画面をディスプレイ12上に表示させる。なお、このメッセージ画面内には、タイマー56のカウントダウンする時間200が表示される。

【0055】この場合には、プレイヤーがこのカウントダウン200の時間内に、コイン投入部26から通常料金を投入すると、同一のプレイヤーとの間で再度対戦ゲームを行うことができる。

【0056】また、対戦料金設定部54は、成績判定部52の判定結果が「勝ち」である場合には、負けた方のゲーム機のタイマー56から通信によりカウントダウン信号を受信する。さらに、ゲーム演算部50に、図6

(B)に示すようなメッセージ画面をディスプレイ12上に表示させる。なお、このメッセージ画面内にも、受信した前記カウントダウンデータの表示210が行われる。

【0057】なお、このように一方のゲーム機からカウントダウン信号を他のゲーム機へ送信するもの以外に、必要に応じ、各ゲーム機のタイマー56により、それぞれ互いに同期を取りながら、独自にカウントダウン動作を行ってもよい。

【0058】さらに、判定結果が「勝ち」である場合に、対戦料金設定部54は、タイマー56のカウントダウン動作の間、次の複数人ゲームのゲーム料金を無料で設定し、このディスカウント料金の設定値をコインカウント部42へ入力する。そして、タイマー56のカウントダウン時間内に、相手方のプレイヤーが次のゲーム料金を投入すると、ゲーム演算部50は、再度同一のプレイヤーとの間で対戦ゲームを開始する。

【0059】このようにして、実施例のゲーム機10によれば、複数のプレイヤー100が同一のゲーム空間内で対戦ゲームを行った場合に、勝利者は次の対戦ゲームを無料で行うことができる。

【0060】特に、勝利者には、ゲーム終了時に図6(B)に示すメッセージがディスプレイ12上に表示されるため、プレイヤーはこのメッセージ画面を見ながら自尊心を満足させ、次のゲームを行うことができる。

【0061】また、敗者は、次の対戦ゲームでは勝者になるべく、再度、通常料金でゲームにトライすることになる。

【0062】このようにして、本実施例によれば、各プ

レーヤのゲームに対する興奮の満足度を高めながら、ゲーム機 1 0 の稼働率を上げるとともにゲームの人気を上げ、その結果、収益率を上げることができる。

【0063】なお、本発明は前記実施例に限定されるものではなく、本発明の要旨の範囲内で各種の変形実施が可能である。

【0064】例えば、前記実施例では、コイン投入によりゲームを行う場合を例にとり説明したが、本発明はこれに限らず、例えばプリペードなどを用いてゲーム用の料金を入金することもできる。この場合には、前記料金徴収部 4 0 として、プリペードカードが入力されるカード入出力装置を設け、入力されたプリペードカードから所定のゲーム料金を徴収するように形成すればよい。

【0065】また前記実施例では、複数の独立したゲーム機を通信により接続し、複数人ゲームを行うよう形成した場合を例にとり説明したが、本発明はこれに限らず、1 台のゲーム装置を、1 人用のゲーム機としても、また複数人用のゲーム機としても用いることができるように形成してもよい。

【0066】図 7 には、このタイプのゲーム装置の回路構成の一例が概略的に示されている。

【0067】このゲーム装置では、共通のゲーム用演算制御回路 3 0 と、プレーヤの人数分のプレーヤ操作部 1 4、選択ボタン 2 4、表示回路 3 4、ディスプレイ 1 2、料金徴収部 4 0 が設けられている。

【0068】そして、ゲーム演算制御回路 3 0 は、タイムシェアリングの手法を用い各プレーヤ用のゲーム演算を行い、1 人プレーが選択された場合には、対応するディスプレイ 1 2 上に 1 人プレー用のゲーム画面を表示させ、また複数人プレーが選択された場合には、前記実施例と同様にして各ディスプレイ 1 2 A、1 2 B 上に共通のゲーム空間内でのゲーム画面を表示させるように構成されている。このようにしても、前記実施例と同様な作用効果を得ることができる。

【0069】また、前記実施例では、複数人ゲームとして 2 人のプレーヤが対戦するゲームを例にとり説明したが、本発明はこれに限らず、必要に応じて 3 人以上のプレーヤが参加して行うような対戦型ゲームを行う場合にも適用することができる。この場合には、単に勝敗のみでなく、例えば各プレーヤの順位に応じて、準位の高いプレーヤに対しては安く、低いプレーヤに対しては高め

のディスカウント料金を設定するように形成してもよい。

【0070】もちろん、ディスカウント料金の設定は、前記実施例のように 1 位のプレーヤは無料というような設定だけではなく、例えば通常のゲーム料金が 2 0 0 円の場合には、1 位のプレーヤは 5 0 円、2 位のプレーヤ 1 0 0 円、それ以外のプレーヤは 2 0 0 円というような料金設定を行うようにしてもよい。

【0071】また、実施例では、複数人ゲームとして、戦車が対戦するタイプのゲームを例にとり説明したが、これ以外の対戦型のゲーム、例えばパズル型の対戦ゲームを行うゲームシステムにも適用することができる。

【0072】

【発明の効果】以上説明したように、本発明によれば、稼働率を上げるとともに、ゲームの人気を上げ、その結果、収益率を向上させ、しかもゲーム終了後は、各プレーヤに興奮、満足感を与えるようにして複数人ゲームを行わせることができる業務用ビデオゲーム装置を得ることができるという効果がある。

【図面の簡単な説明】

【図 1】本発明の業務用ビデオゲーム装置の好適な実施例を示す外観斜視説明図である。

【図 2】実施例のゲーム装置のディスプレイ上に表示されるゲーム画面の説明図である。

【図 3】実施例のゲーム装置のプレーフィールドの説明図である。

【図 4】実施例のゲーム装置の基本的な回路構成を示すブロック図である。

【図 5】実施例のゲーム装置のより詳細な回路構成を示すブロック図である。

【図 6】ゲーム終了時にディスプレイ上に表示されるメッセージ画面の説明図である。

【図 7】通信ラインを用いないで形成されたゲーム装置の構成を示すブロック図である。

【符号の説明】

4 0 料金徴収部

5 0 ゲーム演算部

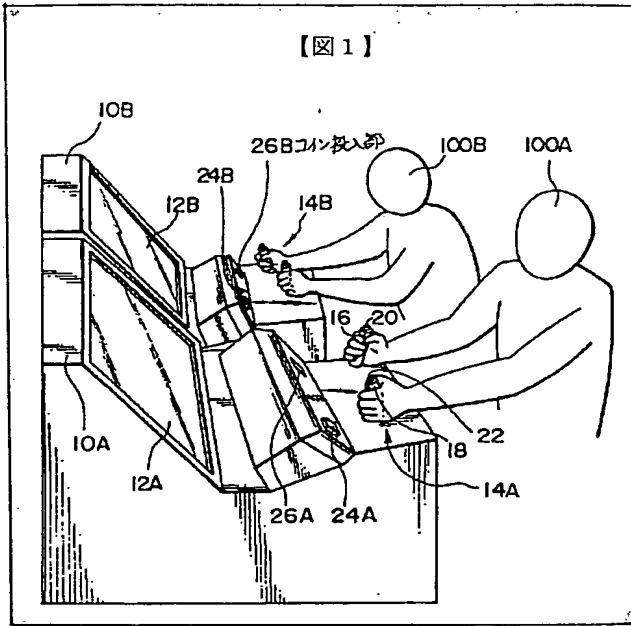
5 2 成績判定部

5 4 対戦料金設定部

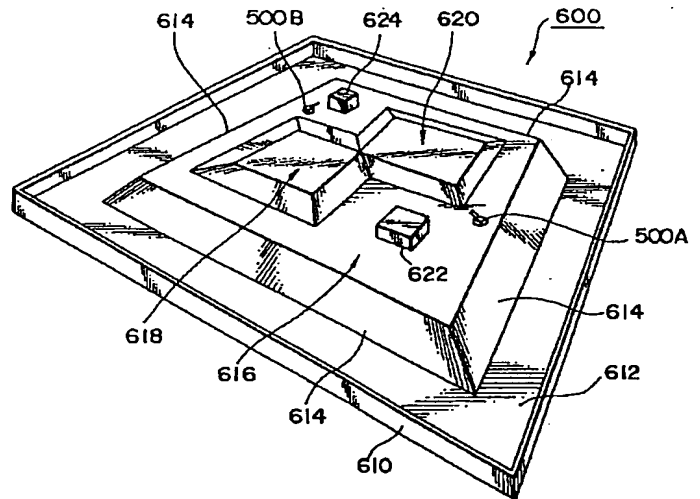
5 6 タイマー

1 0 0 A、1 0 0 B プレーヤ

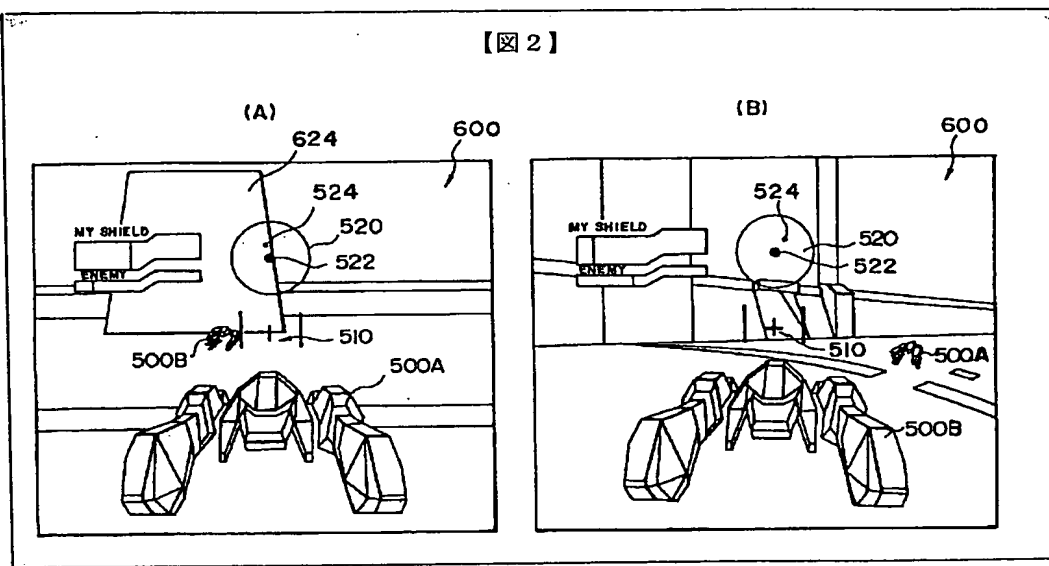
【図 1】



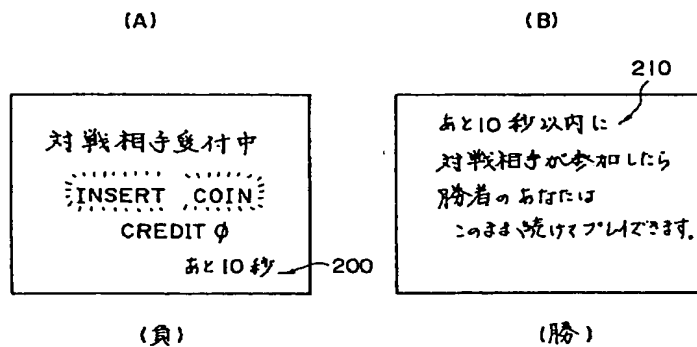
【図 3】



【図 2】



【図 6】



対戦相手受付中

INSERT COIN

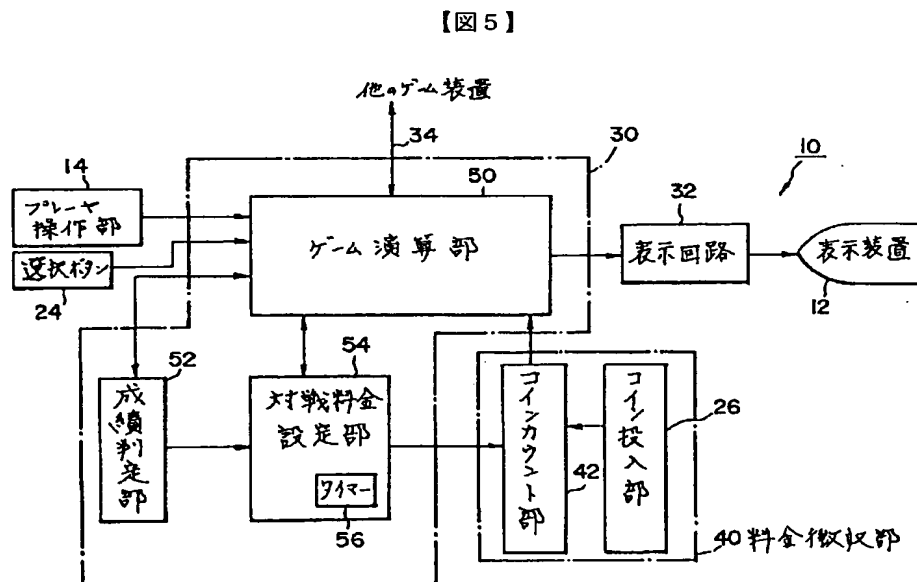
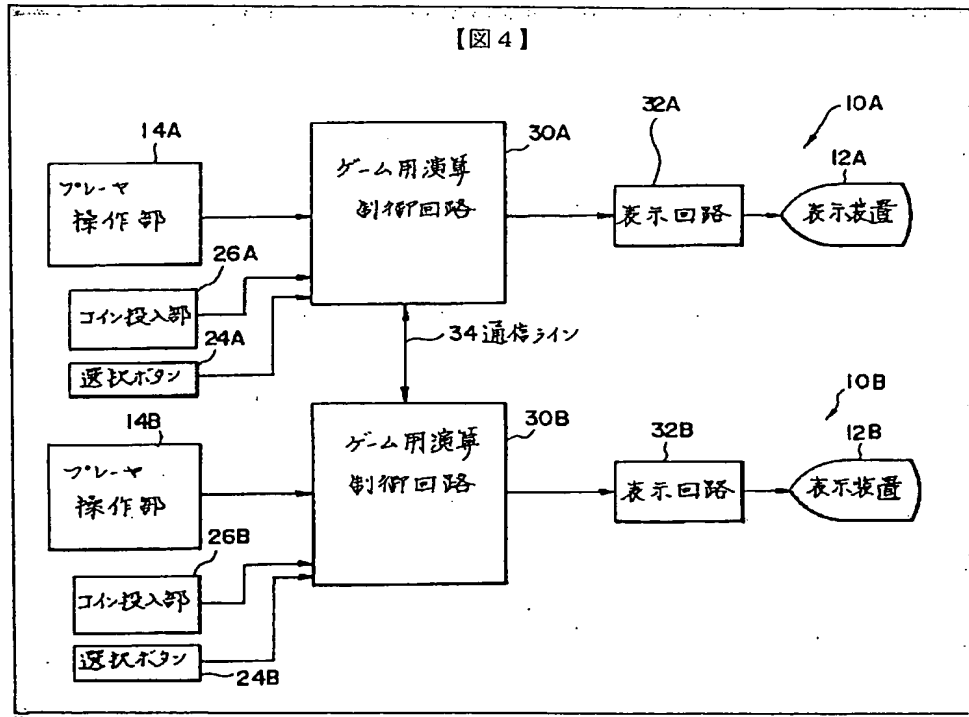
CREDIT 0

あと 10 秒 200

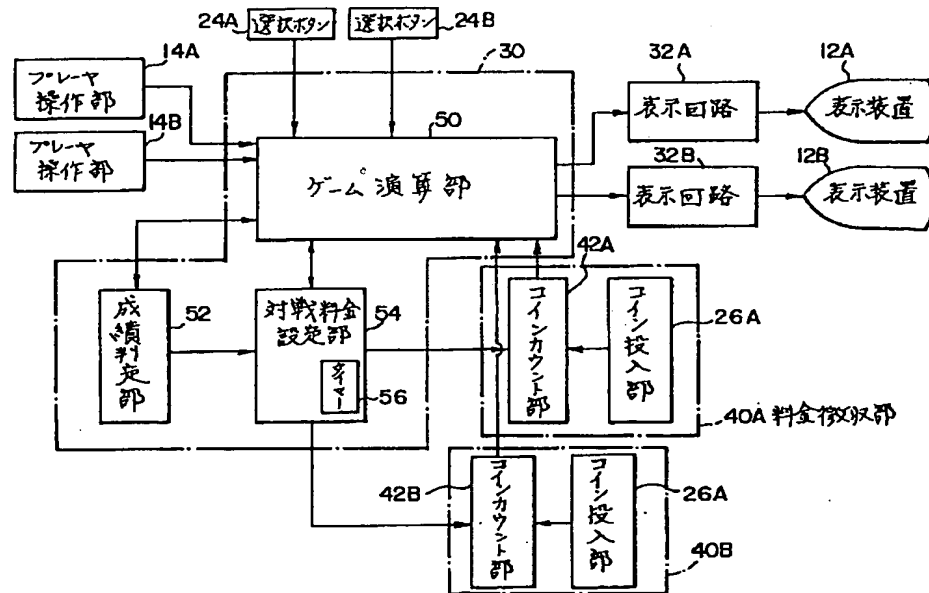
(負)

あと 10 秒以内に
対戦相手が参加したら
勝者のあなたに
このまま続けてプレイできます。

(勝)



【図 7】



フロントページの続き

(72)発明者 宮沢 宏造
 東京都大田区多摩川2丁目8番5号 株式
 会社ナムコ内